

VI ENCUENTRO DE DOCENTES E INVESTIGADORES EN HISTORIA DEL DISEÑO, LA ARQUITECTURA Y LA CIUDAD.

Eje temático:

6. La enseñanza de la Historia y la Teoría: Propuestas, recursos y estrategias. Viajes lecturas, modelos físicos y virtuales.

Ponencia:

LA HISTORIA DEL DISEÑO INDUSTRIAL. UNA HERRAMIENTA DE LECTURA CRÍTICA EN LA CULTURA PROYECTUAL

Autores:

Arq. Alejandra Ochoa y Arq. Fabiana Agosto

Cátedra Historia del Diseño Industrial 1. Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño. Universidad Nacional de Córdoba.

maleju_59@hotmail.com , fabianaagusto@yahoo.com.ar

Palabras claves:

Historia – Diseño- Integración- Análisis - Cultura proyectual

Resumen:

De acuerdo a Aristóteles, el Diseño Industrial se encuentra dentro de los saberes poiéticos o productivos, y efectivamente, es una disciplina que fusiona la Técnica y las Artes. Es un espacio en el que necesariamente los estudiantes deben transitar entre el mundo de las ideas y el mundo físico. Un objeto eficiente, es el resultado de buenas ideas, y las ideas no llueven del cielo, el motor que las genera debe ser alimentado permanentemente.

En la formación de Diseñadores industriales, las Ciencias Sociales y la Historia en particular nos enfrentan a una realidad singular. El estudiante de primer año presenta una definida voluntad de dibujar, modelar y crear (trabajar con sus manos). En todos los casos la resistencia a la lectura es expresa.

Esta resistencia, se transforma desde nuestro encuentro inicial, en un desafío que debemos enfrentar.

Parafraseando a Merieurel¹, a través de estrategias que posibiliten al estudiante “hacerse obra de sí mismo”, generando proposiciones concretas a fin de educar sin “fabricar”, como así también, descubrir caminos alternativos, que nos permitan mover al estudiante de su posición de mero espectador, al espacio de protagonista, logrando de este modo que “haga” de la historia una herramienta más, para materializar sus ideas.

Desde ellos mismos y sus historias personales, intentamos involucrarlos recuperando pedazos de sus memorias, orígenes, gustos, intereses, como gancho para iniciar la práctica del análisis de objetos a través de 4 ejes orientadores, método que utilizarán a lo largo del año lectivo.

Esta propuesta pedagógica, planteada por el titular de cátedra, aborda el concepto de la “Historia como Sistema” de Ortega & Gasset² y es vinculado a distintos niveles de realidades históricas, con la carga conceptual y el contenido curricular correspondiente, a fin de concluir en reflexiones críticas que sirvan como herramientas teóricas en sus propios procesos de diseño aplicados a la actual cultura material.

¹ Philippe Meirieu (1998) Frankenstein educador. Laertes ediciones. Barcelona.

² Ortega y Gasset. Historia como Sistema. Editorial Biblioteca Nueva. Madrid. 2001

Key words

History - Design - Reading - Critical- Project Culture

Abstract

According to Aristotle, the Industrial Design is located within the poietic or productive knowledge, and indeed, is a discipline that fuses art and the arts. It is a space in which necessarily must move between the world of ideas and the physical world . An efficient object is the result of good ideas, and ideas do not rain from the sky, the engine that generates must be continuously fed.

In the formation of industrial designers, social sciences, and in particular the history confronts us with a unique reality. The freshman has a definite will to draw, model and create (working with your hands) . In all cases the resistance reading is expressed.

This resistance is transformed from our initial meeting, we face a challenge, to paraphrase Merieure³ through strategies that enable students to "get work itself ", generating concrete steps to educate without "make" propositions as well as discover alternative ways that allow us to move the student from bystander position, the space character, thus achieving "Make " of history a tool to materialize their ideas.

From themselves and their personal stories, we try to involve them, recovering pieces of their memories, origins, tastes, interests, as a hook to start the practice of analyzing objects through 4 guiding axes, the method used throughout the school year.

This pedagogical proposal, submitted by the holder of chair, addresses the concept of the "History as a System " Ortega & Gasset⁴ and is linked to different levels of historical realities , the conceptual load and corresponding curriculum content , in order to conclude reviews theoretical considerations that serve as tools in their own design processes applied to the current material culture.

El taller de historia.

La experiencia como docentes de Historia del Diseño Industrial en estos últimos 10 años, nos permitió una práctica distinta a las que veníamos haciendo en el campo del diseño. La incursión de las Ciencias Sociales en esta carrera, nos exige una mirada diferente respecto de nuestro objetivo, los alumnos. El estudiante de diseño presenta un perfil particular: tienen una buena memoria gráfica, un escaso manejo de la oralidad y la argumentación y suponen sostener la carrera fundamentalmente con el dibujo. En el estudiante de primer año esta postura se evidencia desde el primer día de clases.

La identificación de la carrera con el dibujo y representación de objetos (mayormente automóviles o artefactos técnicos) tiene ganado un espacio significativo en el imaginario colectivo estudiantil, enfrentada a la particular actitud que manifiestan respecto del aprendizaje teórico. Es significativa la tendencia a pasar por alto el proceso de construcción para saltar directamente al constructo (Ortega F. 2000).

³ Philippe Meirieu (1998) Frankenstein educador. Laertes ediciones. Barcelona.

⁴ Ortega y Gasset. Historia como Sistema. Editorial Biblioteca Nueva. Madrid. 2001

Las causas u orígenes de esto son muchos y variados, pero las constantes son bien identificables, *el que viene a diseñar (dibujar) no tiene por qué leer, las experiencias anteriores con nuestra materia (en la educación secundaria) son deficientes y por lo general no muy bien recordada; pero lo que es más preocupante es que la gran mayoría tiene la fuerte conciencia de que la materia no tiene ninguna utilidad en el contexto de esta carrera.* Nuestro primer desafío es romper con la RESISTENCIA a la que alude Merieure (1998), intentando, como lo expresa el autor la posibilidad de permitir al otro “hacerse obra de sí mismo” a través de la incorporación de herramientas que desconocen, o aquellas que tienen y no son conscientes de su existencia o del uso que les dan en su vida diaria.

Pero el primer paso para vencer esa resistencia es ganando su CONFIANZA, y en esta tarea nos ponemos a prueba como individuos, antes que como docentes.

Otro aspecto importante a tener en cuenta es que el estudiante de primer año transita el primer estadio de Alfabetización académica (Paula Carlino, 2005) esto implica que una de nuestras funciones más importantes como formadores es la de decodificar. Parte significativa de esta nueva complejidad que implica la formación universitaria, se encuentra en el lenguaje técnico tanto oral como textual. A partir de esto, de qué manera los sujetos traducen todos estos contenidos para ejecutar la práctica correspondiente?

El Lenguaje como mediador del pensamiento es una herramienta de control desde el docente, que como puente puede acortar las distancias, matizar la resistencia que opone el estudiante; Meirieu plantea que lo normal en educación es que la cosa no funcione, que el otro se resista. Lo normal es que la persona que se construye “no se deje llevar. Es aquí, frente a la resistencia de los estudiantes, en donde se podría aplicar su concepto de RENUNCIA; renunciar a lo que YO QUIERO HACER DEL OTRO, Es atractivo pensar que dejamos una buena impronta en los estudiantes...nada en la enseñanza es aséptico y neutral, como sucede en toda práctica social.

Relación sujeto-objeto-ambiente

El Diseño tiene como objetivo crear productos útiles a las necesidades del hombre en su hábitat. Las respuestas brindadas se relacionarán a las demandas sociales e individuales de un sujeto en la continua búsqueda del equilibrio homeostático. Es éste equilibrio, el que denota la relación **sujeto-objeto-ambiente**; y comprenderla implica entender a cada uno de sus actores.

El **sujeto** como principal destinatario de nuestra labor profesional es el motor que moviliza todas las acciones. En su rol protagónico interpreta en diferentes instancias el papel de usuario y fruidor. En cada momento su conducta requiere de nuestra lectura para interpretar sus reacciones.

El **objeto** es la cosa dada; puesta por delante de un sujeto-observador. Dispuesto y usado de esta manera, el objeto, pasa a ser un elemento que conecta al hombre con el mundo (contexto). Su carácter de intermediario con el mundo circundante, eleva la consideración de cualquier objeto que se integra a la vida del hombre, le es útil, lo identifica, lo posiciona entre sus pares.

En cuanto al **ambiente** nos interesa entender sus límites. Cuando los objetos se relacionan entre sí, más las personas, hablamos de *entorno*. Cuando profundizamos esta idea y sumamos el compromiso cultural, nos referimos al *contexto*. Finalmente, al añadir una conciencia global y ecológica llegamos finalmente al término *ambiente* propiamente dicho.

El proceso de utilización es el que verifica como se satisfacen las necesidades a través de las **funciones** del producto. Esto nos abre un espacio de lectura, en el que establecemos como necesario el conocimiento de los aspectos prácticos, estéticos y simbólicos o significativos del uso.

Los trabajos prácticos

Durante el año desarrollamos ejercicios prácticos que apuntan al análisis de objetos a lo largo de una línea de tiempo que inicia en la Prehistoria y termina en el año 1933 con el cierre de la Bauhaus. Este amplio programa es particionado en **3 bloques temáticos**, de los cuales, en un primer trimestre, se abordan conceptos instrumentales para gestionar un método a través del cual el alumno pueda analizar objetos de la cultura material. Se comienza con un **objeto de culto personal** del estudiante, vinculado a sus intereses específicos, gustos, prácticas culturales, deportivas, de ocio, etc con el que se identifique y se sienta involucrado. Esta relación directa con el objeto, los pone como protagonistas directos y conocedores de los datos históricos, actuando en consecuencia como analizadores inconscientes. Aquí la tríada tendría el siguiente comportamiento: **Sujeto:** ellos mismos - **Objeto:** propio, útil, palpable - **Ambiente:** su propio contexto. Habla de su **historia actual**

Posteriormente se trabaja con un **objeto histórico familiar**, que esté vinculado a su historia, a sus afectos, con un fuerte sentido de pertenencia, relacionado a las prácticas sociales e intereses del grupo familiar. Aquí la búsqueda de información sobre el objeto, trasciende la superficie. Aquí el **Sujeto:** es conocido- **Objeto:** vivencial, palpable - **Ambiente:** forma parte de la historia del sujeto. Pertenece a su **historia reciente**.

Finalmente seleccionan para analizar un **objeto histórico de la cultura preindustrial** occidental, vinculado a las prácticas culturales, fruto de una realidad histórica de los distintos acontecimientos que se sucedieron previos a la revolución industrial. **Sujeto:** desconocido, extraño - **Objeto:** lejano, sólo accesible en imágenes - **Ambiente:** desconocido, atemporal. Forma parte de una **historia ajena**.

En las prácticas del año, en los siguientes dos trimestres, el alumno aborda con la misma metodología los otros dos bloques temáticos de la cultura material del siglo XIX y de las primeras tres décadas del siglo XX. Allí analiza antecedentes de objetos industriales y artesanales del siglo XIX y posteriormente, objetos de diseño de las escuelas alemana (Bauhaus) y rusa (Vkhutemas) en su contexto.



Gráfico conceptual del Programa de la Materia

En el caso de las primeras experiencias de análisis, donde se manifiestan las dificultades más notorias, se le presenta al alumno una guía con los siguientes contenidos:

Objetivos

- Desarrollar progresivamente autonomía en la selección de las fuentes de información.
- Comprender la complejidad histórica correspondiente al período Preindustrial como a algo que se puede observar desde la propia experiencia cotidiana y nuestro rol de protagonistas como sujetos históricos.

Consignas

Se tomará un objeto de culto personal se lo analizará. Dentro del ámbito doméstico, se buceará en busca del objeto más antiguo y significativo que posea la familia y, a partir de allí, se lo analizará según sus variables históricamente originales. Basados en la sintética revisión histórica hecha en la materia y en tus conocimientos previos, buscarás un objeto anterior a la Revolución Industrial, representativo de nuestra cultura occidental actual. Los tres ejercicios de análisis previos serán estructurados sobre la guía que ofrece la cátedra

Las expectativas de la cátedra frente a un objetivo tan vasto, parten con la intención de sacar a los estudiantes del lugar de espectador (en el que estuvieron siempre frente a la

historia) y ponerlo en el de protagonista. El primer objeto a analizar los involucra, ya que es de uso personal, es su objeto de culto. Ellos lo desearon, lo eligieron, asumieron un compromiso económico, lo usan, compiten con él por un lugar en su grupo social, comparan con similares, se sienten representados, lo observan permanentemente y sin querer, lo someten a un **completo análisis**. Este proceso es cuasi inconsciente, en el taller, y a través de preguntas en el lugar de respuestas, van surgiendo ideas, opiniones, juicios, controversias, descubrimientos, en definitiva, dicen lo que piensan y con la orientación del docente, ordenan y expresan todas aquellas cosas que hacen que detecten, aprecien y resuelvan **cómo** obtener un objeto en particular...poniéndose en **los zapatos de un consumidor**...de cualquier época.

Aquí el ingrediente más importante en la construcción del conocimiento (en definitiva es historia lo que intentamos transmitir) es la **INTEGRACIÓN** de todos los conceptos que se incorporan, integración tan mentada y pretendida por los programas educativos en general, pero que en definitiva sigue siendo una condición, a lo largo de toda la carrera, y en particular entre materias, dificultosa de lograr. Como bien lo dice Edgar Morin nuestra cultura occidental nos educa y nos educó a partir de la fragmentación. Esto significa que nosotros los occidentales tenemos una gran dificultad de percibir el todo... la globalidad. “No puedo entender el todo si no conozco las partes...y no puedo entender las partes si no conozco el todo” (Pascal en Cyrulnik Boris y Edgar Morin. 2005)

Tratamos que el ejercicio de integración sea un hábitus nuestro desarrollado como práctica permanente en el taller, y recordando lo planteado por la Dra. Gloria Edelstein, cuando dice que “lo que no hacemos nosotros en el taller, cotidianamente, no podemos pedir a los alumnos que lo hagan”⁵. El manejo de la abstracción es una de las dificultades más evidente y en pos de resolver este conflicto, trabajamos en nuestros talleres.

En el primer de año de la carrera Diseño Industrial, y más específicamente en la asignatura de Historia del Diseño Industrial 1, se intenta construir una cultura material, un recorrido pendular entre hechos significativos históricos y objetos o sistemas de objetos que develan, a través de los análisis, diversas formas de contacto entre el Hombre y el diseño.

⁵ Edelstein Gloria, *Práctica de la Enseñanza en la Universidad* (apuntes posgrado ADIUC)



Objeto Familiar, Objeto de Culto Personal y Objeto Histórico

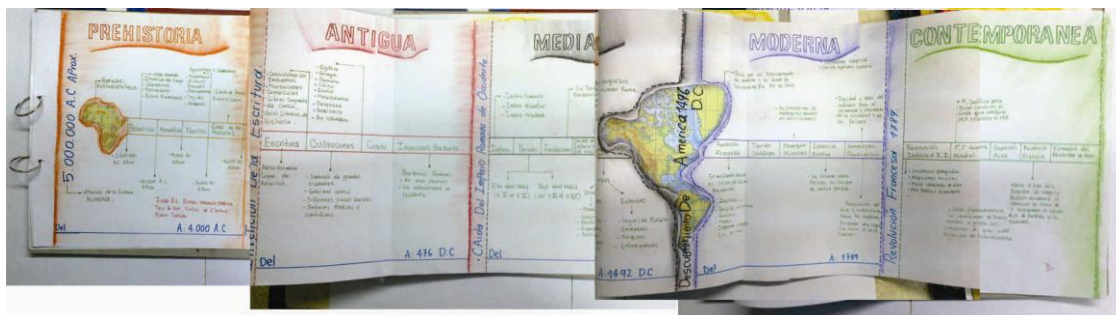
Modelo de INTEGRACION como propuesta pedagógica de análisis.

El ejercicio de integración está basado en la triada **SUJETO-OBJETO-AMBIENTE**. Historia maneja mucho lo conceptual (abstracto) y llevarla a lo factico o experiencia (con lo que ellos más adhieren) es el punto crítico. Cómo “experimentar” la historia con nuestros futuros diseñadores? Nos pareció muy atractiva la idea de involucrar no sólo la observación estrictamente visual en el aprendizaje, sino también la mayor cantidad de sentidos con los que operamos. El diseño industrial es una práctica que debe aprehenderse como unidad compleja, y nuestra materia, como accesoria a la troncal, hace un aporte fundamental en la síntesis del proceso de diseño. Es así, que resultan algunas experiencias pedagógicas como situaciones críticas dentro del proceso de aplicación de la integración, como por ejemplo:

El ejercicio de la asociación de ideas y reflexión como paso previo al análisis, y esto implica que las respuestas a la mayoría de las dudas que surgen en el taller sean encontradas por ellos, nosotros los ayudamos a eso, no se las damos. Tienen un bagaje de conocimientos previos y experiencias a las que le dan poco uso.

Líneas de tiempo sonoras (desde primeras culturas pasando por Medioevo, barroco, barroco tardío, neoclásico, romántico inicio del industrial inglés impresionista, expresionista, etc) como opción de leer en los sonidos lo que pudieron identificar visualmente como aspectos importantes de cada período.

Líneas de tiempo sin orden cronológico para entender hechos y cambios acontecidos en el tiempo y su reflejo con la realidad actual



Lecturas contemporáneas a los momentos históricos del programa, desde enfoques literarios o científicos no específicos a nuestra disciplina



Apoyatura del cine como herramienta fuente de datos y ambientes históricos que nos cuenta como se integran objetos a la escena.

Visitas a muestras de diseño y arte en grupos de estudiantes con consignas específicas respecto a la observación.



Esquicios de análisis de elaboración grupal, y la defensa de cada uno por el grupo autor frente al taller.



El resultado final. La cultura proyectual, la única herramienta posible.

En general, ante un objeto constituido por elementos relacionados entre sí, recurrimos a los diversos especialistas interesados por este objeto, y al mismo tiempo nos cultivamos, asimilamos los conocimientos clave en sus disciplinas. Esto me lleva a la idea, tan importante, de CULTURA. Qué es la cultura? Consiste en el hecho de no quedar desarmado cuando nos topamos con determinados PROBLEMAS (Cyrulnik Boris y Edgar Morin. 2005 Op cit)

Como formadores de profesionales del Diseño, sabemos que un diseñador debe aprender a VER, y según Morín (2005:26) nuestro principal órgano de visión es el pensamiento... vemos con nuestras ideas. Desde allí nuestro objetivo es que ellos sepan moverse cómodamente entre saberes que, aunque aparentemente se ubiquen en compartimentos estancos, tengan la capacidad de integrarlos y contextualizarlos.

A partir de esto, podemos suponer, que desde nuestra **aproximación** individual respecto del estudiante, hasta en el cómo **perciben, comprenden e incorporan** los contenidos de la materia, residen los porqués de nuestro triunfo-fracaso como docentes.

La presencia de un blog www.h1di.wordpress.com y de un espacio en Facebook “Radiador del diseño” convalida esta apuesta a la integración, la comunicación permanente y el intercambio de ideas, comentarios y datos. La posibilidad de abrir nuevos caminos de contacto, haciendo uso de las nuevas herramientas que se nos ofrecen (virtuales), es un apoyo a las 20 semanas con clases de sólo 2 horas de duración cada una, a las que nos somete la curricula de la carrera. Alumnos informatizados, cada vez más diversificados, requieren múltiples canales de comunicación. Frente a una educación universitaria estatal que tiende a ser cada vez más masiva, es necesario implementar estos escenarios de acción virtuales, en la medida de lo posible, como aulas de debate y de integración.

Bibliografía:

- Bambozzi Enrique. (2008) Escritos pedagógicos. Ediciones Del Copista. Córdoba.
- Bibber Graciela comp. (2007) La lectura en los primeros años de la Universidad: planteos y propuestas. Córdoba: Educando Ediciones. Córdoba.
- Carlino Paula. (2005) Escribir, leer y aprender en la Universidad. Fondo de Cultura Económica de Argentina, Buenos Aires.
- Cyrułnik Boris y Edgar Morin. (2005) Diálogos sobre la naturaleza humana. Editorial Paidós. Buenos Aires.
- Foucault Michel. (2010) La arqueología del saber. Siglo XXI Editores. Buenos Aires.
- Freire Paulo. (2006) Cartas a quien pretende enseñar. Siglo XXI Editores. Buenos Aires.
- Benjamin, Walter. (1973) La obra de arte en su época de la reproductibilidad técnica. Disponible en: [http://www.fba.unlp.edu.ar/medios/biblio/benjamin la obra de arte y su reproducción técnica.pdf](http://www.fba.unlp.edu.ar/medios/biblio/benjamin%20la%20obra%20de%20arte%20y%20su%20reproduccion%20técnica.pdf)
- Gombrich Ernst. (2011) La historia del arte. Editorial Phaidon. 16ed. China.
- Gombrich Ernst. (2005) Breve historia del mundo. Ediciones península. España.
- Meirieu Philippe. (1998) Frankenstein educador. Laertes ediciones. Barcelona.
- Morin, E. (1998). Introducción al Pensamiento Complejo. Barcelona: Gedisa.
- Morin, E. (1999). *Los 7 saberes necesarios para la educación del futuro*. UNESCO. Disponible en www.edgarmorin.com
- Ortega y Gasset. (2001) Historia como Sistema. Editorial Biblioteca Nueva. Madrid.
- Ortega Facundo. (2000) Atajos. Saberes escolares y estrategias de evasión. Narvaja editor. Córdoba.
- Romero, J. L. (2008) *La vida histórica*. Romero, L. A. (Compilador). Siglo XXI editores. Buenos Aires.
- Romero Jose Luis. (2004) La cultura occidental. Siglo XXI editores. Buenos Aires.
- Waisman, M. (1990). *El interior de la Historia*. Bogotá: Escala.

